NES-VD-ESP

Disney Adventures
In The Magic Kingdom

MANUAL DE INSTRUCCIONES

CAPCOM

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado que el producto coincide con nuestro exigente nivel de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Para asegurar una total compatibilidad con tu consola Nintendo Entertainment System, busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios.

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

This game is licensed by Nintendo® for play on the NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

INDICE

Precauciones de seguridad 4
Comenzando 5
Jugando 6
La opción Select 7
Controlando al personaje 9
Piratas del Caribe 10
La Casa Encantada 11
La Montaña del Gran Trueno 12
Autopia 13
La Montaña del Espacio 14
Personajes Enemigos 15

PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

Por favor, lee atentamente las instrucciones de este manual. La observación de las instrucciones y precauciones contenidas en este cuaderno son tu garantía personal de un mayor disfrute durante un mayor período de tiempo.

PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

1. **Evita someter este cartucho de alta precisión a extremas temperaturas. Guárdalo a temperatura ambiente.**
2. **No toques los conectores terminales. Evita que se ensucien guardando tu cartucho en la funda protectora.**
3. **Nunca intentes abrir tu cartucho.**
4. **El uso de alcohol, disolventes y otros productos similares puede dañar tu cartucho.**
5. **Para mejores resultados, juega a cierta distancia de tu televisión.**
6. **Haz una pausa de 10 ó 20 minutos cada dos horas o más de juego continuado.**

COMENZANDO

1. Inserta el cartucho **Adventures in the Magic Kingdom** y enciende tu Nintendo Entertainment System. Aparecerá la pantalla de título. En este punto elegirás comenzar un nuevo juego pulsando **START**.

2. La siguiente pantalla es la de introducción de nombre. Puedes dar tu nombre moviendo la flecha por las letras deseadas y pulsando **A**. Si deseas borrar una letra, pulsa el botón **B**. Cuando hayas completado el nombre, pulsa **START** y pasarás a la pantalla siguiente.

3. Mickey Mouse, Donald Duck, y Goofy aparecen frente al Castillo Encantado. Para continuar su diálogo, pulsa el botón **A**. Puedes empezar en este punto pulsando **START**.

JUGANDO

Hay seis juegos diferentes dentro de **Adventures in the Magic Kingdom**. Cinco de ellos son atracciones en el parque y el sexto es una serie de cuestiones que se van planteando a lo largo del Reino Mágico. Cuando completes un juego con éxito, serás premiado con una llave de plata. Cuando hayas reunido las seis llaves, podrás entrar al Castillo para comenzar la Gran Parada.

LA OPCION SELECT

Cuando estás caminando por el parque o en muchas de las atracciones, puedes pulsar **SELECT** para ayudar a tu personaje. Aparecerá una pantalla de opciones que ofrece información y objetos que te ayudarán a completar la fase siguiente.

Esta pantalla muestra cuántos jugadores están disponibles, el tiempo restante (si estás en una atracción), y cuántas llaves y estrellas has recogido.

LA OPCION SELECT (CONTINUACION)

Puedes recoger estrellas en todas las atracciones excepto La Montaña del Espacio. Usalas para comprar artículos útiles. El precio en estrellas está indicado junto a cada objeto. Para conseguir un objeto, pulsa el botón **A**. Los objetos son:

Life Up. - Cada una da un corazón extra en una atracción.

Invencible. - Cuando se usa los enemigos no pueden dañarte

Freeze. - Todos los enemigos dejan de moverse por unos momentos. Nota: Aunque estén congelados siguen haciendo daño si los tocas.

El jugador recibe una estrella por cada una que coja en la Mansión Encantada y Los Piratas del Caribe, y 5 estrellas por cada una en Autopia y La Gran Montaña del Trueno.

CONTROLANDO AL PERSONAJE

Hay diferentes instrucciones para cada atracción en este juego. No obstante, **START**, **izquierda** y **derecha** permanecen invariables. El botón **START** para el juego. Pulsando el bloque de control a la **izquierda** o a la **derecha**, mueves el personaje (o el vehículo) en estas direcciones

SECCION DE PREGUNTAS DISNEY

A medida que avanzas por el Reino Mágico, encontrarás a varios amigos de Mickey Mouse. Cada uno de ellos te preguntará una cuestión sobre Disney, sus personajes y eventos. Cuando contestes correctamente, ellos te dirán donde encontrar a la siguiente persona. Cuando contestes la última pregunta correctamente, obtendrás una llave de plata.

PIRATAS DEL CARIBE

Seis lugareños han sido secuestrados y necesitan que alguien les rescate. Debes evitar a los piratas hasta que encuentres la vela especial. Con ella puedes golpear a los enemigos o encender los cañones. Cuando hayas rescatado a todos los lugareños, debes encender el fuego de señales para completar esta sección. Nota: todas las atracciones tienen un tiempo límite. Oirás un aviso cuando estés cerca de salirte del tiempo.

El botón **A** hace que el personaje salte. Cuanto más tiempo pulses, más alto saltará. El botón **B** le hace arrojar la vela y encender los cañones. Pulsando hacia **Abajo** el bloque de control hace al personaje bajar.

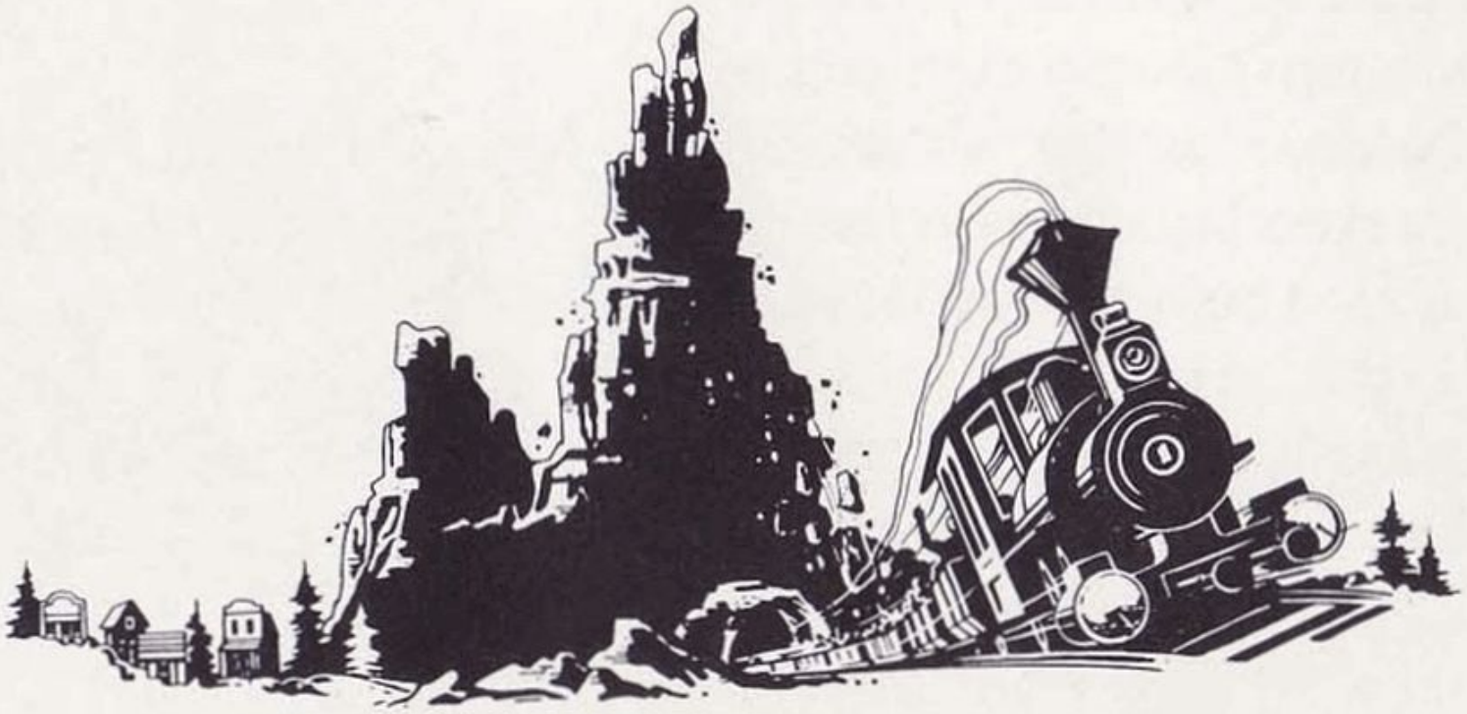
LA CASA ENCANTADA

¡Esta emocionante fase contiene a los más peligrosos fantasmas del Reino Mágico! Comenzarás este nivel con una cantidad limitada de velas (los monstruos odian la luz). Necesitarás reunir velas extra a medida que progresas en esta pesadilla. ¡Necesitarás un montón de velas para derrotar a Master Spectre!

El botón **A** hace al personaje saltar. De nuevo, cuanto más tiempo mantengas pulsado el botón, más alto saltará. El botón **B** sirve para lanzar las velas. Pulsando hacia **Abajo** el bloque de control el personaje bajará.
Nota: Puedes lanzar velas mientras corres y saltas.

LA GRAN MONTAÑA DEL TRUENO

En esta atracción deberás llevar un tren de carbón a través de escabrosos paisajes. Evita las vías cortadas, los falsos desvíos y las rocas rodantes para llegar a la estación final. Para reducir la velocidad, pulsa el botón **B**.



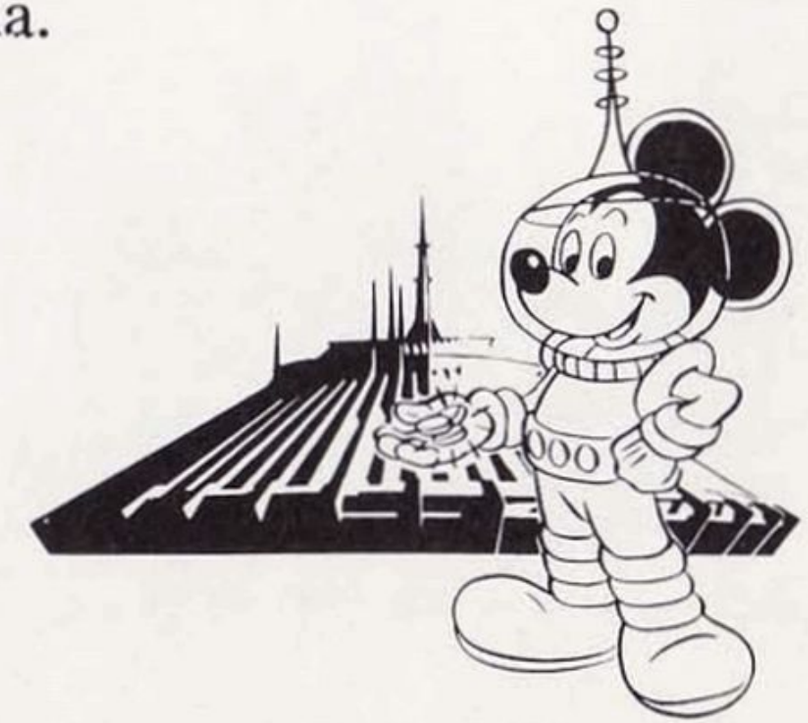
AUTOPIA

Peg Leg Pete te desafía a una carrera de coches. Derrótale para obtener una de las llaves de plata y tu trofeo. Ten cuidado de no colisionar con los conos de señalización o el borde de la pista, ya que esto reducirá tu velocidad. Si sales de la pista, tendrás que empezar de nuevo.

Pulsa **Arriba** mientras pulsas el botón **A** para acelerar. Pulsa **B** para frenar. Nota: no puedes saltar todas las brechas. Algunas requieren un puente completo para pasar.

LA MONTAÑA DEL ESPACIO

Dirige una nave estelar siguiendo las señales de Mickey para alcanzar la estrella "F". La pantalla muestra la consola de control y una vista del espacio. Una de seis señales parpadea en la mini-pantalla para dirigir tu nave. Cuando una flecha apunta arriba, abajo, a la izquierda, o a la derecha, pulsa esa misma dirección en el bloque de control. Cuando un meteoro aparece en la vista principal, verás una imagen de un botón en la parte inferior izquierda o derecha de la mini-pantalla. Pulsa el botón **A** si el botón está en la parte derecha, y el botón **B** si está a al izquierda.



PERSONAJES ENEMIGOS

EL FANTASMA DE LA TUMBA

MASTER SPECTRE

FANTASMAS DANZANTES

ZOMBIES

⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos.

También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir.

Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juegos; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

CAPCOM

PREMIER
WORLD-WIDE
ARCADE GAME
DESIGNER

Distributed by SPACO S.A.
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 POLIGONO INDUSTRIAL DE TRES CANTOS
28760 MADRID

© The Walt Disney Company
Produced by CAPCOM CO.,LTD. 1990

Printed in Japan